



Spiele



<p>Das verrückte Labyrinth Otto Maier Verlag Ravensburg</p> <p>(etwa ab 7 J.)</p>	<p>Brettspiel für 2 bis 4 Spieler (man könnte es auch alleine spielen)</p> <p>Hier gilt es, durch geschicktes Verschieben aller Gänge als erster alle geheimnisvollen Gegenstände zu erreichen. Vorausschauendes Denken wird geschult. Jeder spielt für sich und doch auch gegen die anderen.</p>
<p>SuperHirn professional Parker</p>	<p>Denk- und Taktikspiel für 2 Personen Förderung der Konzentration Durch Ausprobieren und Kombinieren soll eine vorgegebene Farbkombination gefunden werden.</p>
<p>SET ! Die ultimative Herausforderung! FX Schmid Verlag</p> <p>(etwa ab 8 J.)</p>	<p>Kartenspiel für 2 bis 8 Spieler Immer drei Karten bilden ein SET! Genau dann, wenn jede der 4 Eigenschaften</p> <ul style="list-style-type: none">• Menge (1, 2 oder 3)• Farbe (rot, violett oder türkis)• Form (Oval, Balken oder Welle)• Füllung (leer, halb oder voll) <p>Entweder genau gleich oder völlig verschieden ist.</p>
<p>Digit Von Gerhard Kodys Piatnik Verlag</p> <p>(etwa ab 8 J.)</p>	<p>Lege- und Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler Ein Spiel zur Schulung der Wahrnehmung</p>
<p>IZZI 2 Binary Arts Corporation</p>	<p>Legespiel 12 farbige Puzzleteile in Rautenform sollen zu vorgegebenen Figuren zusammen gelegt werden Es geht um „Sehen lernen“, kombinieren, ausprobieren,</p>
<p>TAKE it EASY Von Peter Burley FX Schmid</p> <p>(etwa ab 8 J.)</p>	<p>Legespiel für 1 bis 4 Spieler Glück muss man auch haben, vor allem aber den Überblick</p>

<p>Make`n` Break Otto Maier Verlag Ravensburg (etwa ab 8 J.)</p>	<p>Rasanten Bauspiel für 2 bis 4 Spieler Mit farbigen Holzbausteinen werden Bauwerke - nach Vorlage - nachgebaut.</p>
<p>Trio Otto Maier Verlag Ravensburg (etwa ab 8 J.)</p>	<p>Kombinieren, rechnen und gewinnen! Ein spannendes Kombinationsspiel für 1 bis 6 Spieler; die vier Grundrechenarten werden miteinander kombiniert</p>
<p>Calculi Kallmeyer Lernspiele (etwa ab 8 J.)</p>	<p>Ein Rechenspiel für 2 bis 4 Spieler; geübt wird spielerisch: sicher zu rechnen, überschlagend zu rechnen, Formen und Muster zu analysieren</p>
<p>Nullkommanix Kallmeyer Lernbuchverlag (etwa ab 9 J.)</p>	<p>Ein aufregendes Strategiespiel für 2 bis 4 Spieler; das Verständnis des Stellenwertsystems wird gefördert, außerdem das überschlagende Rechnen</p>
<p>Tantrix Tantrix-Verlag www.Spiel-Tantrix.de (etwa ab 6 J.)</p>	<p>Strategiespiel für 2 bis 4 Spieler Regelmäßige Sechsecke werden zu farbigen Schleifen gelegt. Das räumliche Vorstellungsvermögen wird geschult.</p>
<p>Quarto! Gigamic Verlag (etwa ab 6 J.)</p>	<p>Brettspiel für 2 Spieler Aus 16 Spielsteinen mit unterschiedlichen Charakteristika werden vier Steine in einer Reihe angeordnet, die eine Gemeinsamkeit aufweisen.</p>
<p>Phase 10 Schmidt Verlag (etwa ab 9 J.)</p>	<p>Kartenspiel für 2 bis 6 Spieler Es wird in zehn Phasen gespielt. Die Spieler müssen jeweils neu kombinieren, sortieren, ...</p>
<p>Qwirkle Schmidt Verlag</p>	<p>Ein Strategiespiel für 2 bis 6 Spieler Holzsteine mit unterschiedlichen Symbolen in verschiedenen Farben müssen in Reihen angeordnet werden. Wer geschickt spielt, kann viele Punkte erhalten.</p>
<p>Spiele mit dem Somawürfel Kallmeyer Verlag (etwa ab 6 J.)</p>	<p>1 Spieler Die Spiele und Aktivitäten mit dem Somawürfel fordern und fördern in kreativer Form das räumliche Vorstellungsvermögen.</p>